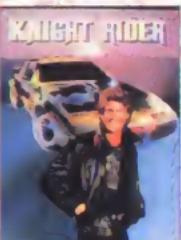
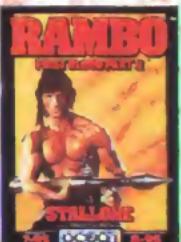


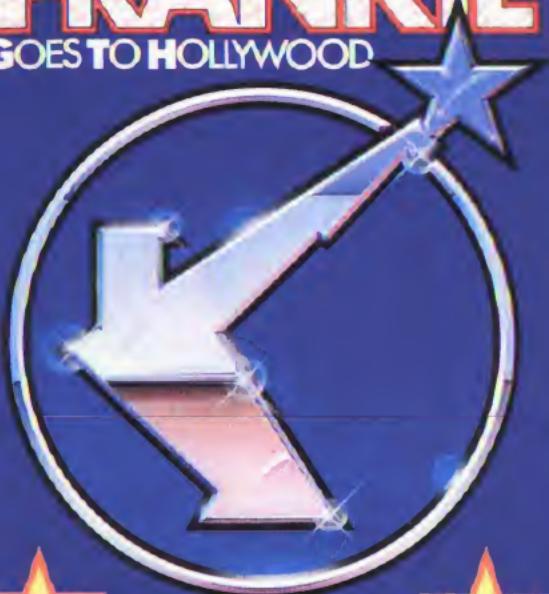
NEW RELEASES



KEEP A LOOK-OUT
for these 'Blockbusters' at your local
software dealer—these are just the crest
of the best from the big names in
all-action computer games.



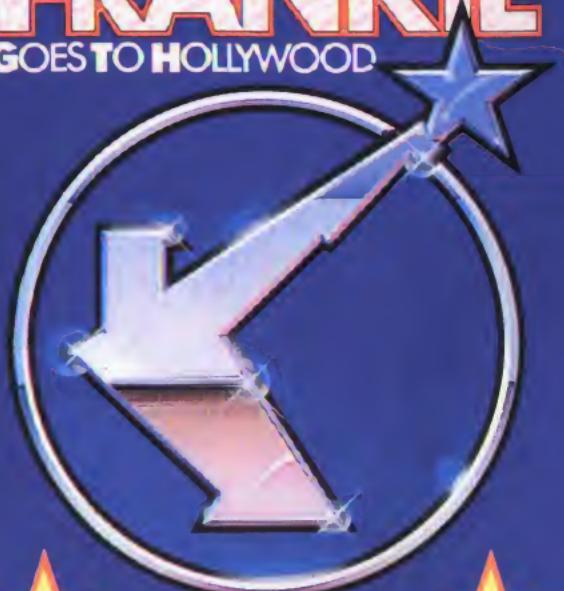
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



COMMODORE 64

ocean

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



The program code, graphic representation and artwork of Frankie Goes to Hollywood, 'the Computer Game', are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide.
Made in the U.K.

ocean

FRANKIE GOES TO
HOLLYWOOD

THE GAME

Game design
OCEAN/DENTON DESIGNS

Cover illustration
BOB WAKELIN/W. STEVE BLOWER

Packaging Design
W. STEVE BLOWER

Produced by
D. C. WARD

With many thanks to BILL BARNA

©1985 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ocean ZANG TUUM

RELAX

Written by
GILL/JOHNSON/O'TOOLE

Produced by
TREVOR HORN

Published by
PERFECT SONGS

® + © 1983 ZANG TUMB TUUM

THE
CREDITS



THE GAME



Frankie hat für Ihre Reise von Mundanesville durch den Pleasure Dome über 60 Aufgaben bereit. Aufgaben bestehen aus einer Palette von einfachen, trivialen Leistungen bis hin zu tapferen Heldenataten, die Geschick und Intelligenz erfordern.

Nach jeder abgeschlossenen Aufgabe zeigt Ihnen eine Wertungstabelle die Zunahme in den verschiedenen Elementen Ihrer Persönlichkeit und es werden Pleasurepunkte vergeben.

Es ist Ihr Ziel eine vollständige Person zu werden und um dies zu erreichen müssen Sie die Spitze der Wertungstabelle (wenn über den Persönlichkeitsfaktoren das Wort BANG aufleuchtet) und 87.000 Pleasurepunkte erreichen. Diese Kombination bietet Ihnen den Mindestbedarf (99% eine komplette Person), um nach der spezieller Tür zu suchen – die Tür zur höchsten Erfahrung – dem Zentrum des Pleasuredomes.

Frankie le ha enviado a usted más de 60 tareas que realizar durante su viaje desde la ciudad de Mundanesville pasando por la Cúpula del Placer. Las tareas van desde cosas triviales a hazañas heroicas y han de llevarse a cabo a base de habilidad e inteligencia.

Cada vez que usted termine estos desafíos un gráfico de barras le indicará su aumento en los diversos elementos de su personalidad y se le otorgarán puntos de Placer.

La meta de usted consiste en convertirse en una persona completa y para conseguirlo usted ha de alcanzar el máximo en los Gráficos de Barras (en cuyo momento se iluminará la palabra BANG (PUM) encima de los factores de personalidad) y llegar a un marcador de 87.000 Puntos de Placer. Esta combinación le concede a usted el requisito mínimo (99% de una persona completa) para ir a la búsqueda de la Puerta Especial – la Puerta que lleva a la Experiencia Última – el corazón de la Cúpula del Placer.

Frankie vous a donné plus de 60 tâches à accomplir durant votre voyage d'Ennuiville, au Dome du Plaisir. Certaines sont faciles, d'autres demandent des prouesses d'adresse et d'intelligence.

Chaque fois que vous sortez vainqueur d'une épreuve, un tableau à barres vous montrera l'amélioration de divers éléments de votre personnalité et des points de plaisir vous seront attribués.

Votre objectif est de devenir une personne complète et pour ce faire vous devez atteindre la partie supérieure du tableau à barres (le mot BANG s'allumera alors au-dessus des facteurs de personnalité) et remporter 87.000 points de plaisir. Cette combinaison vous permet de remplir la condition minimale (être une personne complète à 99 pour cent) pour chercher la Porte Spéciale – Porte de l'Expérience Unique – Coeur du Dome du Plaisir.

Frankie have sent you over 60 tasks in your journey from Mundanesville through the Pleasure Dome. Tasks ranging from the trivial, to heroic feats of skill and intelligence.



Whenever you complete these challenges a bar-chart will show your increase in the various elements of your personality and Pleasure points will be awarded.

Your goal is to become a complete person and to achieve this you must reach the top on the Bar Charts (when the word BANG will light up above the personality factors) and achieve a score of 87,000 Pleasure Points. This combination awards you the minimum requirement (99% a complete person) to search for the Special Door – the Door to the Ultimate Experience – the heart of the Pleasure Dome.

THE GAME



YOUR CONTROLS

LOADING

CASSETTE

Before loading ensure that all peripherals such as disc drive or printer are disconnected.

Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning.

Ensure that all the leads are connected. Type: LOAD (return). The screen message should follow; press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISC:

Insert joystick, if used, into joystick port two of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer.

Insert the game disk into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD "FRANKIE",8,1 (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

KEYBOARD

After aquainting yourself with the keyboard controls, on the following page, study the joystick controls and the full repertoire of movements available – all these movements can be achieved through using relevant combinations of keys.

Ihre Steuerungen

LADEN

Kassette

Stellen Sie vor dem Laden fest, ob alle Peripheriegeräte, wie Diskettenlaufwerk oder Drucker, abgeschaltet sind. Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore -Kassettenrekorder ein und versichern Sie sich, ob Sie gehört zurückgespielt ist. Kontrollieren Sie, ob alle Leitungen angeschlossen sind. Tippen Sie LOAD (rückgratgetaste). Die Bildschirmmeldung sollte erscheinen. Drücken Sie PLAY (am Rekorder). Dieses Programm lädt sich automatisch. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, das Bildschirmsymbolenlogos liegen.

Diskette:

Den Joystick, falls er verwendet wird, in den Joystick Port 2 ihres Commodore 64 einsetzen. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk ein und danach den Computer. Legen Sie die Spindeldiskette mit der bedruckten Seite nach oben in das Laufwerk ein. Tippen Sie LOAD "FRANKIE", 8,1 (Rückgratgetaste). Das Entwicklungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

Testatur

Nachdem Sie die Tastatursteuerung auf der nachfolgenden Seite kennengelernt haben, sollten Sie sich die Joystick-Situation und die erhaltenen Bewegungsmöglichkeiten anschauen – alle diese Bewegungen können durch zuständige Testertastenkombination ausgeübt werden.

Vos Commandes

CHARGEMENT

Cassette

Avant de charger, vérifiez que tous les appareils périphériques, tels que l'unité de disque et l'imprimante sont éteints. Placez la cassette dans votre lecteur de cassette Commodore, côté imprimé en haut. Assurez-vous qu'elle est bien bloquée jusqu'à ce bout. Vérifiez que tous les conducteurs sont connectés.

Tapez : "LOAD", retour. Un message devrait apparaître sur l'écran; appuyez sur "PLAY" sur le lecteur. Ce programme se chargera automatiquement. Lorsque le chargement au jeu, suivez les instructions données par l'écran.

Disque

Inserissez manuellement la cassette dans l'orifice pour manche à balai 2 duvotre Commodore 64. Mettez l'unité de disque sous tension, puis mettez l'ordinateur sous tension. Insérez le disque du jeu dans l'unité et tournez vers l'heure.

Tapez "LOAD "FRANKIE", 8, 1 (retour). Le texte de présentation apparaîtra sur l'écran et le programme se chargera alors automatiquement.

Clavier

Après avoir étudié les commandes du clavier, données à l'écran suivant, suivez les commandes du manche à balai et tout le répertoire des mouvements possibles. Tous ces mouvements peuvent être obtenus par une combinaison appropriée des touches.

Sus controles

CARGA

Cassette

Antes de cargar asegúrese de que todos los elementos de equipo periférico como el accionamiento de disco o la impresora están desconectados. Coloque la cassette en su grabadora de cinta Commodore con el lado impreso cara arriba y asegúrese de que están rebotando de modo que vaya a comenzar por el principio. Asegúrese de que todos los conductores están conectados.

Marque: LOAD (CARGA) (retorno). A este seguirá el mensaje de pantalla, apriete la tecla de PLAY (lectura) de la grabadora. Este programa se cargará automáticamente. Terminada la carga, siga las instrucciones indicadas en pantalla.

Disco:

Inserte la palanca de mando, si se usa, en el portal de pieza de mando dos de su Commodore 64. Ponga en marcha el accionamiento de disco y luego ponga en marcha el computador. Inserte el disco del juego en el accionamiento de disco. Mire hacia arriba.

Marque: LOAD "FRANKIE", 8, 1 (CARGUESE "FRANKIE") (retorno). Aparecerá la introducción en pantalla y el programa se cargará automáticamente.

Teclado

Después de que usted se haya familiarizado con los controles del teclado, indicados en la página siguiente, estudie los controles de palanca de mando y todo el repertorio de movimientos disponibles – todos estos movimientos pueden conseguirse usando las combinaciones de teclas pertinentes.



YOUR CONTROLS

YOUR CONTROLS

Tastatur / Clavier / Teclado

Für Tastatursteuerung ist vor dem eingerückten Zeichen Säule 8/Schicht Relevante Tasten sind ROT eingekennzeichnet. Diese sind: A FEUER B AUFWÄRTS C LINKS D RECHTS E ABWÄRTS

Pour les commandes de clavier voir la page ar. bas. Les touches correspondances sont indiquées en ROUGE. Il existe des touches équivautantes: A FEU B VERS LE HAUT C VERS LA GAUCHE D VERS LA DROITE E VERS LE BAS.

Los controles del teclado aparecen en la página al final. Las teclas pertinentes son de color ROJO. Las demás son: A DISPARO B. ARRIBA C. IZQUIERDA D. DERECHA E ABAJO

Joystick / Manche à Balai / Palanca de Mando

Anweisungen folgen den Illustrationen auf der gegenüberliegenden Seite.

B Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Figur in die gewünschter Richtung zu steuern.

G Drücken Sie den 'FIRE' - Knopf und bewegen Sie den Joystick in die der Figur angegängten Richtung, um nach links oder rechts 'ZACKS' zu geben.

H&J ARM - HÜFTHOHE und SCHULTER-HÖHE. Drücken Sie den 'FIRE' - Knopf und bewegen Sie den Joystick wie beschrieben. Diese Bewegungen können falls notwendig, auch zum 'ZAP' verwendet werden.

K Ein kurzer Schlag mit dem Joystick auf die Tastatur in die Richtung, dass die Figur abgeworfen ist, bewirkt eine Steigerung der Stärke. Um eine 'Z' zu durchsetzen usw. müssen Sie sich zuerst in die 'Z' - Stellung befinden und dann den Joystick bzw. die Tastatur mit 'AUFWÄRTS' drücken.

Les instructions ont trait aux illustrations à la page en face.

D Displacer la manette à balai à gauche pour déplacer la caractère dans la direction requise.

E Appuyer sur 'FEU' et déplacer le manche à balai dans le sens contraire à celui auquel le caractère doit bouger pour arriver à droite ou à droite.

H&J ATTEINTE - HAUTEUR DE LA TAILLE ET HAUTEUR DE L'EPAUDE. Appuyer sur 'FEU' et déplacer le ballon de la manière indiquée. Ces mouvements peuvent aussi être utilisés pour attaquer ou fuir.

K Un petit coup sur la manette ou sur le doigt dans le sens opposé à celui vers lequel le personnage mouve peut obtenir cette position. Pour entrer par une porte etc., vous devrez être dans cette position puis pousser la manette à clavier VERS LE HAUT.

Relacione las instrucciones con las ilustraciones en la pagina al final.

F Muévete pulsando el mando a la izquierda o a la derecha para desplazar la figura en el sentido deseado.

G Pulsar 'FIRE' (DISPARO) y mueve la pañanca de mano en dirección centralizada a la que esta dando frente a figura, si al hacerlo comienza hacia arriba la pistola ca la de recha, H&J ALCANCE - ALTURA DE LA CINTURA Y ALTURA DEL HOMBRO. Pulse 'FIRE' y mueve la pañanca de mano como se indica. Estos movimientos tambien pueden usarse para 'DEJAR FUERA DE COMBATE' si es necesario.

Un corto movimiento rápido con la pañanca de mano o un toque rápido del teclado, en dirección opuesta a aquella a que se enfrenta la figura, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la pañanca de mano hacia la ARRIBA.

Tastatur und Joystick / Clavier et Manette à Balai / Teclado y Mano de Mando

Um das 'INVENTARFENSTER' INVENTARFENSTER zu öffnen, wenn sich der 'CURSOR-FINGER' befindet, zu schließen müssen Sie den 'CURSORFINGER' zu 'QUIT' Klicken und 'FIRE' (FEUER) drücken.

Um Gegenstände aufzuheben, müssen Sie diese berühren oder sich darüberstellen und den 'FIRE' - Knopf unter 'AUFWÄRTS' drücken.

Durch Drücken des 'FIRE' - Knopfes und Joystick/Tastatur 'ABWÄRTS'. Können Sie das 'INVENTARFENSTER' öffnen. Sie können dann den Gegenstand die Gegenstände, die Sie tragen verwenden, indem Sie den 'CURSOR-FINGER' zum auswählbaren Gegenstand bringen und den 'FIRE' - Knopf drücken.

Pour fermer la fenêtre 'INVENTAIRE', ou toute fenêtre dans laquelle le 'CURSEUR EN FORME DE DOIGT' est présent, déplacez le 'CURSEUR EN FORME DE DOIGT' à la position 'ABANDON ICON' et appuyez sur 'FEU'.

Pour ramasser des objets, sauf touchez l'objet qui se tient au-dessus de l'objet et appuyer sur le bouton 'FEU' et la combinaison 'VERS LE HAUT'.

Vous pouvez obtenir votre familière 'INVENTAIRE' en appuyant sur le bouton 'FEU' et sur la manette droite 'VERS LE BAS'. Vous pouvez alors utiliser les objets que vous portez; en mettant le 'CURSEUR EN FORME DE DOIGT' sur l'objet choisi et en appuyant sur bouton 'FEU'.

Para cerrar la ventanilla de 'INVENTARIO' o cualquier ventanilla en que se use el 'INDICE CURSOR', muéve el 'INDICE CURSOR' para ABANDONAR la imagen y apriete 'DISPARO'.

Para recoger objetos, toca el objeto o póngase sobre el mismo y apriete el pulsador de 'DISPARO' y ARRIBA.

Puede tenerse acceso a la ventanilla de 'INVENTARIO' apretando el pulsador de 'DISPARO' y la palanca de mano/teclado 'ARRIBA'. Entonces usted puede usar el objeto los objetos que lleva moviendo el 'INDICE CURSOR' para elegir el objeto y apretando el pulsador de 'DISPARO'.

Relevant keys are indicated in RED.

A FIRE



B UP



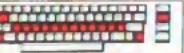
C LEFT



D RIGHT



E DOWN



These controls will also operate the CURSOR FINGER when required.

JOYSTICK

F



PUSH JOYSTICK IN
OPPOSITE
DIRECTION TO
WALK LEFT.

G



PUSH JOYSTICK IN
OPPOSITE
DIRECTION TO
WALK RIGHT.

H



REACH - WAIST HEIGHT

THESE MOVEMENTS CAN ALSO BE USED TO ZAP WHEN REQUIRED.

I



REACH - SHOULDER HEIGHT

A short tap on the joystick/keypad in opposite direction to which figure is facing will achieve this position.
TO ENTER A DOOR ETC. YOU
MUST BE IN THIS POSITION THEN
PUSH JOYSTICK/KEYBOARD 'UP'.

TO CLOSE 'INVENTORY' WINDOW OR ANY WINDOW IN WHICH THE 'CURSOR FINGER' IS USED, MOVE 'CURSOR FINGER' TO 'QUIT' ICON AND PRESS 'FIRE'.

TO PICKUP OBJECTS EITHER TOUCH OR STAND OVER OBJECT AND PRESS 'FIRE' BUTTON AND 'UP'.

Your 'INVENTORY' window can be accessed by pressing 'FIRE' button and joystick/keypad 'DOWN'. You may then use objects/obstacles you are carrying moving 'CURSOR FINGER' to chosen object and pressing 'FIRE' button.

YOUR CONTROLS

THE GAME PLAY



You begin your adventure devoid of personality in an environment of suburban boredom, but don't be put off by ennui, all may not be as it appears! There are different streets and different houses, take nothing for granted. Touch everything, explore, probe, experiment – your curiosity will be rewarded. Pick up objects – some of these will help you now, others you will need to survive and succeed in the Pleasure Dome. Remember you can only carry 8 objects at a time so you need to be selective about the items you take with you, once abandoned they may not be used again.

YOUR INVENTORY



You may check your inventory at any time by pressing the FIRE button and moving the joystick downwards. To resume play immediately use the QUIT icon to close window.

DAS SPIEL Spielen

Sie beginnen Ihr Abenteuer ohne Persönlichkeit in einer Umgebung vorstädtischer Langeweile. Lassen Sie sich aber durch den Frieden nicht berören, es ist nicht alles wie es scheint! Es gibt verschiedene Straßen und unterschiedliche Häuser, es soll jedoch nichts als selbstverständlich betrachtet werden. Benutzen Sie also, forschen Sie, proben Sie, experimentieren Sie – Ihre Neugierde wird sich lohnen. Sammeln Sie Gegenstände – manche werden Ihnen sofort helfen und andere werden Sie gebrauchen, um im Pleasuredom zu überleben und Erfolg zu haben. Vergessen Sie nicht, daß Sie nur 8 Gegenstände zur gleichen Zeit tragen können, Sie müssen daher alle Gegenstände, die Sie mitnehmen gut auswählen! Gegenstände, die Sie liegenlassen, können nicht mehr verwendet werden.

Le Jeu

Lorsque votre aventure commence, vous êtes dépourvu de personnalité et vous vous trouvez dans une banlieue triste mais ne vous laissez pas décourager par l'ennui car il ne faut pas se fier aux apparences! Il y a différentes rues et différentes maisons, ne tenez rien pour acquis. Touchez tout, explorez, sondez, expérimentez – votre curiosité sera récompensée. Remassez des objets, certains d'entre eux vous aideront maintenant, d'autres seront nécessaires à votre survie et à votre succès dans le Pleasure Dome. N'oubliez pas que vous ne pouvez porter que 8 objets à la fois, vous devez donc les choisir avec soin, car une fois que vous les abandonnez vous ne pouvez plus les reprendre.

EL JUEGO Para jugar

Usted comienza su aventura careta de personalidad, en un ambiente de aburrimiento suburbano, pero ¡no deje que el hastío se apodere de usted, puesto que no todo es tal como parece! Hay diferentes calles y diferentes casas, no todo es lo que parece. Tome todo lo que quiera, compre, explore, sonde, experimente – su curiosidad será recompensada. Tome objetos – algunos le ayudarán ahora, otros los necesitará para sobrevivir y conseguir el éxito en la Cúpula del Placer. Recuerde que usted sólo puede llevar 8 objetos a la vez y por lo tanto necesita saber elegir los que toma con usted, una vez abandonados ya no pueden usarse otra vez.

Ihr Inventar

Sie können Ihr Inventar jederzeit kontrollieren, indem Sie den "FIRE" - Knopf drücken und den Joystick abwärts bewegen. Um das Spiel sofort wieder aufzunehmen, müssen Sie die "QUIT" - Ikone verwenden, um das Fenster zu schließen.

Votre Inventaire

Vous pouvez à tout moment vérifier votre inventaire en appuyant sur le bouton 'FIRE' (FEU) et en abaissant le manche à balai. Pour recommencer immédiatement le jeu, utiliser l'icône "ABANDON" pour fermer la fenêtre.

Su Inventario

Usted puede comprobar su inventario en cualquier momento apretando el pulsador de FIRE (DISPARO) y moviendo la palanca de mando hacia abajo. Para volver a jugar use inmediatamente la imagen QUIT (ABANDONO) para cerrar la ventana.



THE GAME PLAY

THE GAME PLAY

Haben Sie sich in den vor Überflusshungen verdeckt. Sie die Erscheinungsform des täglichen Lebens erforschen, dann früher oder später stoßen Sie über einen...

Unsque vous cachez les divers aspects de la vie quotidienne, ne perdez pas la tête car à un moment ou l'autre vous allez arriver au ...

A medida que usted viaje explorando los aspectos de la vida diaria, manténgase alerta ya que pronto o tarde trobará con...

Mysteriösen Mord

Sie werden eine Leiche entdecken, wer ist der Mörder?... Lösen Sie das Rätsel systematisch — Versuchen Sie, die obenwiedergebten Lösungsschlüsse zu finden, die in den Fenstern aufzuzeigen beginnen Sie zur Szene des Verbrechens zurück, wenn ein Fenster erscheint, dass alle möglichen Verdächtigen anzeigt. Ziehen Sie mit dem Cursor-Finger auf den Mörder.

EIN TIP: Notieren Sie sich alle Hinweise, die Ihnen Untersuchungen deutlich sein könnten. Auf der Suche nach Ihrer Persönlichkeit müssen Sie das verwenden, was aus dem alltäglichen Leben entnommen wurde, um alle 'Arcadeelemente' zu vervollständigen. Diese Elemente sind innerhalb des Domes durch ein Gangsystem verbunden, die...

Mystère du Meurtre

Vous trouvez un corps, qui est le meurtrier?... Vous eleviez réputée ce problème par élimination, trouvez, tous les indices au nombre de vingt trois, qui apparaissent dans les fenêtres, regardez sur les lieux du crime, où vous verrez une fenêtre qui nomme tous les suspects possibles. Utilisez le curseur en forme de doigt pour montrer où doigt l'assassin.

Un petit conseil, un système de notation des indices peut vous aider dans votre enquête. Durant le processus de formation de votre personnalité, vous devrez utiliser ce que vous avez appris pour la recherche pour compléter tous les 'Éléments d'Arcade'. Ces éléments sont reliés à l'intérieur du Dome par un circuit les.

Misterio de Asesinato

Usted se encontrará con un cadáver. ¿Quién es el asesino?... Resuelva el misterio por un proceso de eliminación. Descubra todas las veintitrés claves que aparecen en las ventanillas, regrese a la escena del crimen, y se abrirá una ventana en que se nombrarán a todos los sospechosos. Use el dedo Cursor para indicar al asesino.

APROVECHE UNA AYUDA Puede que le resulte en su investigación un sistema de anotación de las claves. En su ejemplo por formar su personalidad debe usar cada vez la clave para completar todos los 'Elementos de la Género de Diversiones'. Estos elementos están relacionados con la Cúpula de modo que están enlazados a ella por un conducto, formando

Korridore der Macht

Sie lösen sich durch dieses Labyrinth frei im Dom bewegen, und es ist mit...

Corridors du Pouvoir

Esta Vía Especial le permite a usted moverse libremente dentro de la Cúpula y conecta con...

Los Pasillos del Poder

Esta Vía Especial le permite a usted moverse libremente dentro de la Cúpula y conecta con...

As you explore the aspects of everyday life, keep your wits about you as sooner or later you will stumble upon the ...

MURDER MYSTERY

You will come across a body, who is the killer? ... Solve the mystery by a process of elimination:- Find all twenty three clues

which appear in windows, return to the scene of the crime, when a window will appear naming all the possible suspects. Use the Cursor Finger to point to the killer.

TIP: A system of noting the clues may help your investigation.

In the quest to form your personality you must use what has been gleened from everyday life to complete all the 'Arcade Elements'. These elements are linked within the Dome by a conduit, the ...

CORRIDORS OF POWER

This Ladyrith enables you to move at will within the Dome and connects with

THE GAME PLAY

THE GAME PLAY

Mundanesville (though other routes may also be discovered). It can be mapped by observing the colour of manhole covers located along its path. Fireballs emerge from the manholes, Zap them and you will create additional exits. The entrances will appear as the game is played. Learn to use the Corridors well, they will help you succeed in elements that follow and within them (when your personality is completed) will be revealed the door to the very centre of the Pleasure Dome ... The Ultimate Screen.

THE PLEASURE DOME

Inside the Pleasure Dome are a variety of games and puzzles which must all be completed to gain sufficient points to form your personality. Through experience and inspiration you WILL succeed. There are principal entrances into this world of the mind (one from each street), however others can be found but only used once, so be prepared.

These entrances and the ones which will become evident in the Corridors of Power give access to the ...

Mundanesville (dnde se Ruten también se crean) están conectados entre sí. Es casi igual que se crean, a través de la calle o el techo, de donde los caminos se unen. Los puntos de salida se crean a través de las bocas de inspección situadas a lo largo del camino. Las bocas de inspección emergen bolas de fuego, dejando fuera de combate y es mejor usarlas como escape adicionales. Las entradas aparecerán a medida que vaya jugando el juego. Aprenda a utilizar los Corredores, bien, le ayudará a tener éxito en los elementos que siguen y dentro de ellos leucano se lleva completado su personalidad se le revelará la puerta que lleva al centro mismo de la Cúpula del Placer. La Pantalla Última.

Mundanesville (dunque hay otras rutas que pueden descubrirse también)! Puede hacerse un mapa mediante la observación del color de las cubiertas de las bocas de inspección situadas a lo largo del camino. De las bocas de inspección emergen bolas de fuego, dejando fuera de combate y es mejor usarlas como escape adicionales. Las entradas aparecerán a medida que vaya jugando el juego. Aprenda a utilizar los Corredores, bien, le ayudará a tener éxito en los elementos que siguen y dentro de ellos leucano se lleva completado su personalidad se le revelará la puerta que lleva al centro mismo de la Cúpula del Placer. La Pantalla Última.

Mundanesville (que vous pouvez aussi trouver d'autres chemins)! Il est possible de faire un plan en observant la couleur des bouches d'égout situées le long de son tracé. Des boules de feu sortent des bouches d'égout et il est préférable d'en utiliser pour échapper à l'ennemi. Les entrées apparaîtront à mesure que vous jouez au jeu. Apprenez à bien utiliser les corridors, ils vous aideront à réussir dans les éléments qui suivent et lorsque votre personnalité sera complétée, une porte qui permet d'accéder au centre même du Dôme du Plaisir... L'Ecran Ultime.

Der Pleasuredom

Im Pleasuredom warten auf Sie eine Reihe von Spielen und Rätseln, die Sie fertigzusetzen müssen, um genügend Punkte zu erzielen und um Ihre Persönlichkeit zu bilden. Durch Erfahrung und Begeisterung WERDEN Sie zu Erfolg kommen. Es gibt Hauptgänge in dieser Welt der Gedanken (einer von jeder Straße), es können aber auch andere entdeckt werden; aber nur einmal benutzt werden lassen. Seien Sie sich aber nicht überzuschreiten. Diese Eingänge und jene, die in den Korridoren der Macht entdeckt werden, bringen Sie zu den...

La Cúpula del Placer

Dentro de la Cúpula del Placer existen diversos juegos y rompecabezas que han de completarse todos para ganar puntos suficientes para formar su personalidad. Mediante experiencia e inspiración usted TRIUNFARA. Hay entradas principales que llevan a este mundo de la mente (una de cada calle); no obstante pueden encontrarse otras pero solo pueden utilizarse una vez, por lo tanto esté preparado. Estas entradas y las que quedarán obviamente ante usted en los Corredores del Poder dan acceso a los...

La Dame du Plaisir

À l'intérieur du Dôme du Plaisir, se trouvent divers jeux et puzzles qui doivent être faits pour obtenir suffisamment de points pour former votre personnalité. Avec de l'expérience et d'inspiration, vous REUSSIREZ. Il y a des entrées principales à ce monde de l'esprit (une dans chaque rue) mais d'autres peuvent être trouvées. Cependant on ne peut les utiliser qu'une seule fois, alors soyez prêt. Ces entrées et celles qui apparaissent dans les Corridors du Pouvoir donnent accès aux...

THE GAME PLAY

THE GAME PLAY



Das Endzimmer / La Salle du Terminal / Sala de Terminal

Sie müssen die Information verwenden, um die Aufgabe zu bestehen – schätzen Sie auf Ihr Inventar und die Gegenstände auf dem Bild.

TIP – Falls Sie inventar ist vollständig ist, können Sie den Lift verwenden, um zu entkommen.

Vous devez utiliser les informations pour compléter cette tâche – surveillez attentivement votre inventaire et les objets sur l'écran.

UN PETIT CONSEIL – si votre inventaire n'est pas complet, l'ascenseur peut vous aider à échapper!

Usted tiene que usar información para completar esta tarea – preste mucha atención a su inventario y los objetos de la pantalla.

AYLDA – Si su inventario no es completo el ascensor puede ayudarle a escapar.

Meer der Löcher / Mer des Trous / Mar de Agujeros

Verwenden Sie zwischen Zeit und Raum, um auf den Boden unter Ihnen zu gelangen. TIP – Es steckt mehr dahinter als den Anschluss hat.

Sortez des limites du temps et de l'espace pour atteindre le plancher sur lequel vous vous trouvez.

AVIS – Ne vous fait pas aux apparences.

Entre y salga del tiempo y del espacio para alcanzar el suelo de debajo de usted.

SUGERENCIA – Aquí hay más de lo que parece a simple vista.

Kybernetischer Ausbruch / Evasion des Robots / Escape Cibernetico

Für jedes Symbol muss ein Spiel beendet werden führen Sie das Symbol in den Funken).

TIP – Was Sie tragen, kann Ihre Schmerzen halbieren oder Ihr Vergessen verhindern.

Un jeu doit être complété pour chaque symbole (guide le symbole dans l'étincelle).

AVIS – Ce que vous portez peut diminuer de moitié votre douleur ou doubler votre plaisir.

Se debe completar un juego por cada uno de los símbolos que el símbolo a la chispa).

SUGERENCIA – Lo que usted lleva puede disminuir su dolor o la mitad o doble su placer!

Angriff über Merseyside / Raid sur le Port

Ataque a la Región Portuaria de Merseyside

Vernichten Sie die Zerstörung von Merseyside und dem Schiffslauf durch die Bomber. Sie erhalten eine Frist, um zu überleben oder den Feind zu vernichten innerhalb der Zeitgrenzen.

Empêchez les bombardiers de détruire le port et ses installations. Vous avez un temps limité pour survivre ou détruire l'ennemi (tirs multiples sur les avions).

Impida que los bombarderos destruyan la región de Merseyside y sus buques. Usted dispone de un tiempo limitado para sobrevivir o destruir al enemigo (atacos múltiples de diseño en los aviones).

Das ZTT-Zimmer / La Salle de ZTT / Sala ZTT

Zerstören Sie die Wand, um in den Kontrollraum zu gelangen und dann das Rätsel zu lösen. Benutzen Sie ZAP, achten Sie jedoch darauf, daß Sie den Kugeln ausweichen. Um zu siegen, müssen Sie das Rätsel lösen!

TIP – Averde. Se vielleicht Deckung brauchen.

Faites tomber le mur pour entrer dans la section de commande et résoudre le puzzle. Utilisez la puissance de Zap mais attention à éviter les balles. Il faut que vous deviez compléter le puzzle pour gagner.

AVIS – Voulez-vous peut-être besoin de protection ici.

Póngala a pared para entrar en la sección de control y resolver el rompecabezas. Use el Poder de Poner Fuera de Combate pero lléve cuidado de evitar las bolas usted mismo. Recuerde que tiene que completar el rompecabezas para ganar.

SUGERENCIA – Usted puede requerir protección aquí.

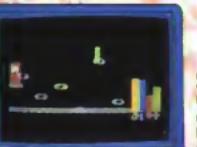
ARCADE ELEMENTS



THE TERMINAL ROOM

You must use information to complete this task – pay close attention to your inventory and the objects on the screen.

TIP – If your inventory is incomplete the lift may aid your escape.



SEA OF HOLES

Go in and out of time and space to reach the floor beneath you.

HINT – There's more here than meets the eye.



CYBERNETIC BREAKOUT

One game must be completed for each symbol (guide the symbol into the spark).

HINT – What you are carrying could have your pain or double your pleasure!



RAID OVER MERSEYSIDE

Stop the bombers destroying Merseyside and its shipping. You have a time limit to survive or destroy the enemy (multiple hits on the planes).



THE ZTT ROOM

Break down the wall to enter the control section and then solve the puzzle. Use the Power of Zap to fire but be careful to dodge the bullets. (Remember you must complete the puzzle to win.)

HINT – You may bring protection from the rooms of the Mundane, quite appropriate to cover this task. TIP – Locate the key which switches pieces on and off.

THE GAME PLAY



THE GAME PLAY



CUPID'S ARROWS

Follow screen instructions and grasp the Halos, they could be of use elsewhere.



FLOWER POWER

Catch falling flowers.



TALKING HEADS

This dialogue between World Leaders can get nasty. A counter tells you how many [political] lives you have left. Choose your politics by moving left or right and remember to protect yourself.



SHOOTING GALLERY

Take pot shots at famous personalities (100% score to complete). If it turns into a Duck Shoot you may get an extra shot or loose your chance to win.

HINT – Reload to fire (allow the sights to fall to the bottom of the screen).



WAR!

Shoot the symbols in this task to gain Pleasure Points. (one game for each symbol).

HINT – Saintly qualities may be of use.

CONTROL PLAN

Throughout your journey different objects and elements will emerge, the cat for instance has other roles than to drink milk. As you become more familiar with the Pleasure Dome and its interface with the Ordinary World, you will begin to learn the layout of the Game and be able to move quickly from one element to the next using the Corridors of Power or other methods you will discover. REMEMBER, to develop your personality completely you must finish all the tasks, for only then will the opportunity arise, to re-enter the maze and search for that door, behind which lies the secret of self-discovery ... Go for it!

one element to the next using the Corridors of Power or other methods you will discover. REMEMBER, to develop your personality completely you must finish all the tasks, for only then will the opportunity arise, to re-enter the maze and search for that door, behind which lies the secret of self-discovery ... Go for it!

Bogenpfeile / Les Flèches de Cupidon / Las Flechas de Cupido

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und ergreifen Sie die Heiligenscheine, diese können später nützlich werden.
Suivez les instructions de l'écran et attrapez les Halos, ils pourront être utiles plus tard.
Cumple las instrucciones de la pantalla y atrapa los Halos, pueden ser útiles en otro sitio.

Flower Power / La Pouvoir des Fleurs / El Poder de las Flores

Fangen Sie fallende Blumen.
Attrapez les fleurs qui tombent.
Agarre las flores que caen.

Talking Heads / La Conférence ou Sommet / Cabezas Perrientes

Dieser Gespräch zwischen den Machthabern der Welt kann böse Folgen haben. Ein Zähler zeigt Ihnen wie viele [politische] Leben Sie oben haben. Wählen Sie Ihre Politik, indem Sie sich nach links oder rechts bewegen und achten Sie darauf sich zu schützen.

de vos vies (politiques) à vous reste. Choisissez votre politique en vous déplaçant vers la gauche ouvers la droite et en couvrant pas vos protéger.

Este diálogo entre Jefes Políticos Mundiales puede hacerse muy desagradable. Hay un contador que le dice a usted cuántas vidas (políticas) le quedan a usted. Elija su política moviendo a la derecha o la izquierda y recuerde protegerse.

Schießstand / Stand de Tir / Galería de Tiro al Blanco

Schießen Sie aufs Geratewohl auf berühmte Persönlichkeiten (100% der Punkte um abzuschließen). Falls daraus eine "Entzündung" wird, haben Sie vielleicht einen zusätzlichen Schuß frei oder Sie verlieren Ihre Chance auf einen Sieg.

TIP – Laden Sie nach, um zu feuern (lassen Sie die Ziele auf den Bild-boden fallen). Essayer votre habileté au tir avec des cibles comme cibles. (palmarés à 100% pour compléter le jeu)

Si les célébrités sont remplacées par des canards, vous pouvez avoir une autre occasion de tirer et perdre votre chance de gagner.

AVIS – Rechargez votre tirette (laissez les viseurs tomber en bas de l'écran).

Disparar en el rincón personalizado para completar un marcador de 100%. Si su rizo se convierte en Tiro el Pato puede usted conseguir un tir extra o perder su posibilidad de ganar.

SUGERENCIA – Vuelva a cargar para disparar (deje que los blancos caigan al fondo de la pantalla).

Kriegszimmer / Salle de Guerre / Sala de Guerra

Schießen Sie in dieser Aufgabe auf die Symbole, um Pleasurepunkte zu gewinnen (ein Spiel für jedes Symbol).

TIP – Fromme Eigenschaften können von Vorteil sein.

Tirez sur les symboles de cette sorte pour obtenir des points de plaisir (un jeu pour chaque symbole).

AVIS – Des qualités de saint peuvent être utiles.

Dispare a los símbolos en esta tarea para ganar Puntos de Placer (un juego por cada símbolo).

SUGERENCIA – Puede que resulte beneficioso comportarse como un santo.

Während ihrer Reise werden verschiedene Gegenstände und Elemente auftauchen, die Katze z.B. trinkt nicht nur Milch, sie hat auch noch andere Rollen. Mit zunehmender Vertrautheit mit dem Pleasuredom und dessen Grenze zur gewöhnlichen Welt, erlernen Sie das Schema des Spieles und Sie werden sich ohne Schwierigkeiten von einem Element zum anderen bewegen können, indem Sie die Korridore der Macht oder andere Methoden, die Sie entdecken werden, verwenden. DENKEN SIE DARAN, um Ihre Persönlichkeit zu verbessern, benötigen müssen Sie alle Aufgaben bearbeiten, nur dann erhalten Sie die Möglichkeit, das Labyrinth wieder zu betreten und nach jener Tür zu suchen, hinter der das Geheimnis der Selbstentdeckung liegt ... Suchen es!

Durant tout votre voyage, différents objets et éléments deviendront évidents; par exemple, le chat d'autres rôles que celui de boire du lait. À mesure que vous vous familiariserez avec le Dôme du Plaisir et ses rapports avec le Monde Ordinaire, vous apprendrez l'agencement du jeu et vous pourrez passer rapidement d'un élément à l'autre grâce aux Corridors du Pouvoir ou d'autres méthodes que vous découvrirez. N'OUBLIEZ PAS que pour développer complètement votre personnalité vous devez finir toutes les tâches car ce n'est qu'ainsi que vous sera donné l'occasion de «retourner dans le labyrinthe et de chercher la porte dernière laquelle se trouve le secret de la connaissance de soi...». Bon courage!

Durante su viaje se presentarán diferentes objetos y elementos, el gato por ejemplo tiene otras funciones además de beber leche. A medida que usted se vaya familiarizando con la cúpula del Placer y sus relaciones con el Mundo Ordinario, podrá aprender rápidamente el diseño general del juego y será capaz de pasar de un elemento al siguiente con rapidez usando los Corredores del Poder u otros métodos que descubrirá usted mismo. RECUERDE que para desarrollar su personalidad completamente usted tiene que completar hasta el final todas las tareas que se proponen, porque sólo entonces surgirá la oportunidad de volver a entrar en el laberinto y buscar la puerta detrás de la cual está el secreto de descubrirse a sí mismo. Vaya hacia ella!

THE GAME PLAY

INVENTARFENSTER/FENETRE INVENTAIRE/VENTANILLA DE INVENTARIO

Wann Sie etwas Gegenstand aufbewahren, öffnet sich ein "INVENTARFENSTER": Um Ihnen die Gegenstände zu zeigen, die Sie haben und jeden Gegenstand zu nennen, den Sie gerade ausgeschoben haben. Die Nachricht beginnt:

Quand vous ramasserez un objet, votre fenêtre "INVENTAIRE" s'ouvrira pour vous montrer ce que vous portez et vous indiquera où cet objet vous verra de prendre. Le message débute:

Demandez à votre objet, où il se trouve dans le "INVENTARIO" para indicarle lo que está llevando, y le señalará cuál objeto necesita de levantar. El mensaje comenzará:

YOU NOW HAVE A
PLEASUREPIECE
KEY

FISH
PINT OF MILK
BAG OF MONEY
VIDEO

SECURITY PASS
THIRSTY CAT
PAIR OF SOCKS

GUN
YOU'RE CARRYING
ALL YOUR

Se haben jetzt zwei
Pleasurepiece
Schlüssel

Diskette
Kugelweste

Fisch
Pintade Milch
Goldstück

Videos
Sicherheitspass
durstige Katze
Paar Socken

Gewehr
Sie tragen Sie wie Sie
können

Monsieur a présent un
pifflie de plaisir
clé
disquette

bousou d'avanturier

pomme
dernière de lait
sac d'argent

video
avez-vous passé de sécurité
clé qui a sorti

paire de chaussettes
tutu

Vous portez tout ce que
vous prévez

Usted tiene una
pildora del placer
llave

discos de ordenador
chaqueta protectora con
refuerzos metálicos

puerto
partida de leche
bolso lleno de dinero

video
pasé de seguridad
gato sedento

par de calcetines
petoña

Usted lleva ahora todo lo
que prevea de llevar

INVENTARANFRAGE/INVENTAIRE REQUIS/CUANDO SE SOLICITA EL INVENTARIO

YOU'RE CARRYING
NOTHING,
NOTHING,
THIS IS WHAT YOU'RE
CARRYING

Se tragen nichts

Vous ne portez rien

Usted no lleva nada

Hier ist das, was Sie
tragen

Voici ce que vous portez

Esto es lo que usted lleva

PUNKTEFENSTER/FENETRES DU SCORE/VENTANILLAS DE MARCADOR

FRANKIE GIVE YOU JAMOUNT!
MORE PLEASURE UNITS
YOU HAVE JAMOUNT AND
YOU'RE JAMOUNT! AREAL
PERSON

Frankie gibt Ihnen [Betrag] weitere Pleasureeinheiten und Sie haben [Betrag]
Und Sie sind [Betrag] % weiter. Bitte Pleasure
Frankie gibt Ihnen [Betrag] und Ihnen [Betrag] um einen freien platz. Vous avez [quantité] de plaisir et vous êtes [quantité] de plaisir.
vous êtes étreignant de [quantité] et une personne ressemble

Frankie da a usted [cantidad] unidades más de placer. Usted tiene [cantidad]
[cantidad] % del [cantidad] de personalidad real
Franckie sagt: Sie haben [Betrag] Pleasureeinheiten und Sie sind [Betrag]

% eine echte Person.
Franckie: Vous avez [quantité] de units de plaisir et vous êtes [quantité].
% une personne ressemble

Franckie dice: Usted tiene [cantidad] unidades de placer y no tiene [cantidad] de personalidad real

VERSCHIEDENE TEXTFENSTER/FENETRES TEXTES DIVERS/VENTANILLAS DE TEXTO MIXTO

PLACE FLOPPY
DISC IN DRIVE

Liegend Sie die Floppy-Disk an
Disketteneinheit ein

Placer disquette dans commande
Porta el disco duro dentro en el lector del

Laden von Diskette
Chargez la disquette dans la
lectrice de disque dur

THE JACKET
WILL PROTECT
YOU FROM PAIN

Le blouson va protéger de la douleur
Schutzjacke wird Schmerzen

THE POWER OF
LOVE WILL
FREE YOU
FROM PAIN

La puissance de l'amour va libérer de la
Die Macht der Liebe wird Sie von Schmerzen

INSERT A VIDEO

Insérez une vidéo
Die Wiedergabe eines Videos

THE DOOR IS
UNLOCKED/-LOCKED

Die Tür ist offen geschlossen
La porte est ouverte fermée à clé

THE KILLER
LIKES RED WINE

El asesino le gusta el vino tinto
Der Mörder ist ein Weintrinker

THE KILLER HAS
NO CHILDREN

El asesino no tiene hijos
Der Mörder hat keine Kinder

THE KILLER IS A
VEGETARIAN

El asesino es vegetariano
Der Mörder ist ein Vegetarier

THE KILLER
LIKES A LOCAL WIT

El asesino le gusta el broma local
Der Mörder ist ein kluger Kopf

YOU'VE FILLED
THE CAT'S
BOWL WITH
MILK

Sie konsumiert [quantité] puntos de marcador
mit einer angemessenen
Video, nicht remple de la lait du chat
Usted ha llenado la cebolla del gato con
leche

MYSTERIÖSER MORD/MURDRE A SUSPENSE/ASESINATO MISTERIOSO

A MURDER HAS
BEEN
COMMITTED
VICTIM'S
NAME IS
DEAD
WHODUNNIT?

Ein Mord wurde verübt. [Name des Opfers]
Ist tot. Wer ist es?
Un meurtre a été commis. [Nom de la victime]
Qui est mort? Qui est en cause?

HAS RETIRED
LONGS TO
RETURN TO
SCOTLAND
IS A REGULAR
CHURCHGOER
PLAYS THE
PIANO
DRIVES
EVERWHERE
HAS ALWAYS
VOTED TORY

am Ruhstand
ist ein ruhiger
geheimnisvolles Schottland
zurückkehren
möchte zurückkehren zu Hause
ist regelmäßiger zur Kirche
ist partout
sehr Pflege
seit jeher
seine Kirche

FIND THE CLUES
AND RETURN
HERE TO NAME
THE KILLER

Finden Sie die Hinweise. [Et Lehnen Sie
ihren zustand, um den Mörder zu... mehrere
Hinweise finden und retournieren zu...]
Gedenken Sie Ihren Hinweis und rufen Sie
den Mörder an.

CLUES:
THE KILLER IS
AGED 30-40
THE KILLER HAS
A LONDON
ACCENT
THE KILLER IS
AN ATHLET
THE KILLER
DISLIKES MUSIC
THE KILLER HAS
NO CAR
THE KILLER IS A
SOCIALIST
THE KILLER IS A
FILM BUFF

Finden Sie die Hinweise. [Et Lehnen Sie
ihren zustand, um den Mörder zu... mehrere
Hinweise finden und retournieren zu...]
Gedenken Sie Ihren Hinweis und rufen Sie
den Mörder an.

The Mörder ist 30-40 Jahre alt.
Der Mörder hat einen Londoner
Akzent.

El asesino tiene entre 30-40 años.
El asesino tiene un acento londinense.

LIKES TO
SLEEP IN TILL
NOON
RARELY VISITS
THE CINEMA
SUFFERS
FROM
HAYFEVER
WAS A JULY
BABY
HATES TO
PART WITH A
PENNY
HAS A SON IN
THE RAF
ADORES A
HOT BEEF
CURRY
THINKS
ALCOHOL IS
BAD FOR YOU
CANNOT
READ OR WRITE
HAS NO
SENSE OF
HUMOUR
WHEN KILLER
NAMED:

achtfält geliebt die mittags
alle dormir jusqu'à midi
garde de moins happensedia

THE KILLER
IS A
JEW

Der Mörder ist ein Jude.
L'assassin est juif.

WEH SEPTEMBER KOMMT
VON VON UND CINE

THE KILLER
IS AN
ATHLET

Der Mörder ist ein Athlet.
L'assassin est un athlète.

LEIDET UNTER HEUSCHUPPEN
SOUFFRE DU RHUME DES FOINS
GELÜFTET DEN FEBER DENEHE

THE KILLER
DISLIKES MUSIC

Der Mörder mag kein Musik.
L'assassin pas la musique.

WIR EIN JULI
BABY

THE KILLER
HAS NO
CAR

Der Mörder hat kein Auto.
L'assassin n'a pas de voiture.

WIR EIN JULI
BABY

THE KILLER
IS A
SOCIALIST

Der Mörder ist ein Sozialist.
L'assassin est socialiste.

GIB NICHT GRÄND GELD AUS
DEINER TASCHE AUF SO
DASS DIE FEMER ODER DRÜSPERDE DEIN UNIQUERE

THE KILLER
IS AN EARLY RISER

Der Mörder ist ein Frühsteher.
L'assassin se lève de bonne heure.

HABEN EINEN SOHN
IN DER RAHMEN

THE KILLER
IS A
FILM BUFF

Der Mörder ist ein Filmbegeistert.
L'assassin est un amateur de cinéma.

HABEN EINEN SOHN
IN DER RAHMEN

THE KILLER
IS A
KEEN
GARDENER

Der Mörder ist ein Faulpelz.
L'assassin est un fainéant.

JE HABE KEINEN CURRY
KANN NICHT CURRY
GUT

THE KILLER
IS A
TAUREAN

Der Mörder ist ein Stier.
L'assassin est un taureau.

GEHT NICHT ALBINO SCHLEICH
FÜR DIE GESUNDHEIT

THE KILLER
LIKES TO
Gamble

Der Mörder spielt an den Kasinos.
L'assassin aime jouer au hasard.

KANN NICHT LESSEN NICHT SPRECHEN
NIET PEUT LIER NIÉ CRÉER

THE KILLER
HAS NO
CHILDREN

Der Mörder hat keine Kinder.
L'assassin n'a pas d'enfants.

HABEN KEINEN SINN FÜR HUMOUR
NI PAS LE SENS DE L'HUMOUR

THE KILLER
LIKES A
LOCAL WIT

Der Mörder ist ein Klugscheißer.
L'assassin est un brouillon.

WENN DER MÖRDER GEHABT WIRD
LOSSETZEN SÄUSSEREN IN HÖRMÖRS

THE KILLER
LIKES RED WINE

Der Mörder mag Rotwein.
L'assassin a beaucoup d'esprit.

WENN DER MÖRDER GEHABT WIRD
LOSSETZEN SÄUSSEREN IN HÖRMÖRS

THE KILLER
IS A
LOCAL WIT

Der Mörder ist ein kluger Kopf.
L'assassin est un brouillon.

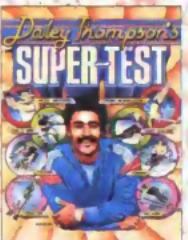
WROG!!!
(KILLER'S NAME)
WASTHE KILLER

NEW RELEASES



ACHTEN SIE

auf diese "Knüller" in Ihrem Softwaregeschäft – dies ist nur die Spitze von den führenden All-Action-Computerspielen.

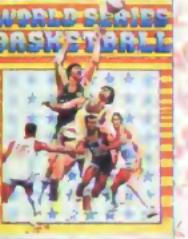


NE PAS MANQUER...

demandez ces jeux sensationnels à votre distributeur local de logiciel – ils représentent ce qu'il se fait de mieux en son domaine et ils sont produits par les grands noms des jeux informatiques d'action.

MANTENGASE A LA ESPERA DE LA APARICION

de los siguientes juegos: Estupendos Blockbusters que pronto podrá ver en su distribuidor de programas de juegos de computador – son sólo los mejores entre los grandes nombres de juegos de computador llenos de acción y aventuras.



NEW RELEASES

